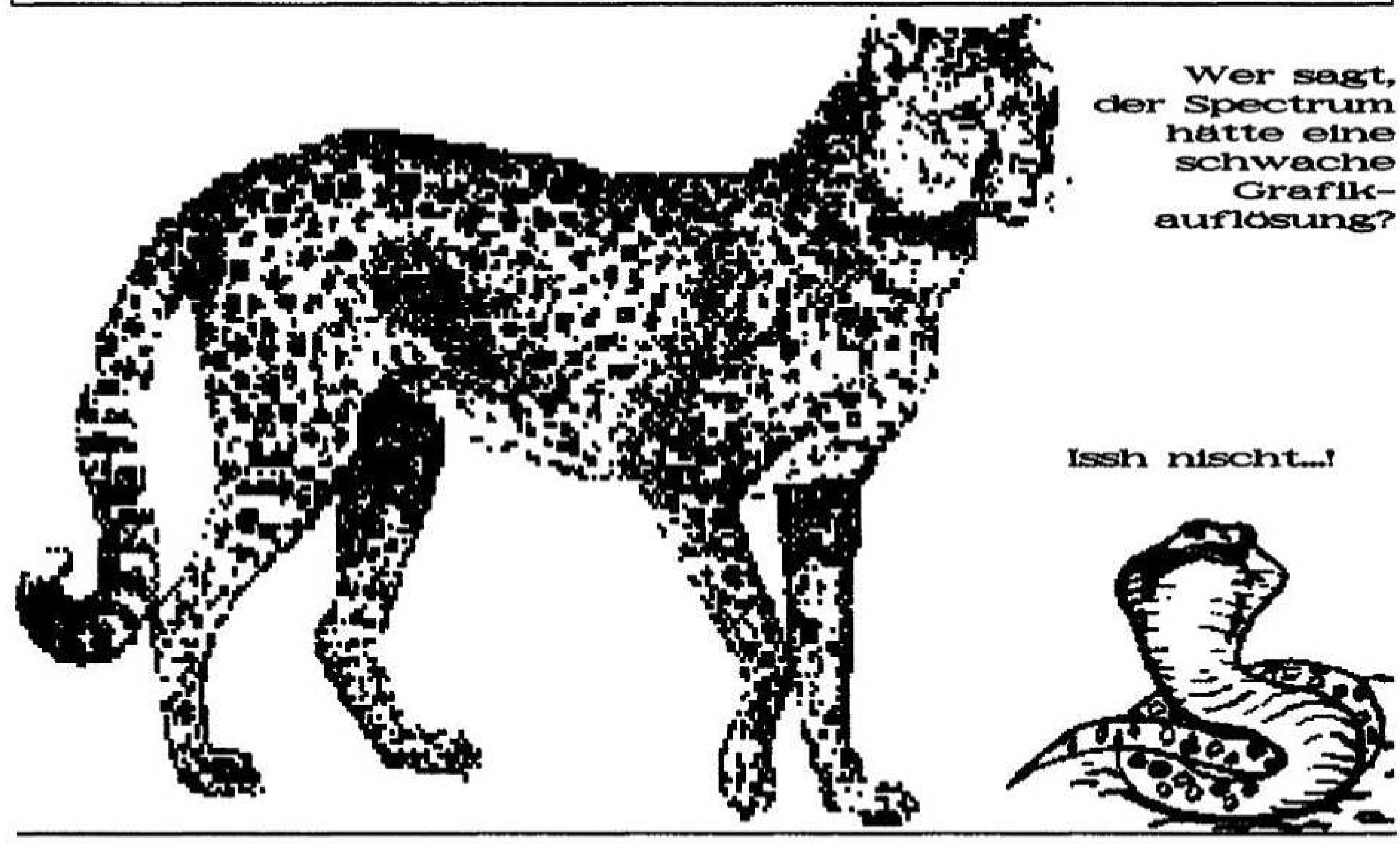
Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 83

November 1996

Read me...

so benennt man oftmals Files, die man anderen zukommen läßt, um auf deren Wichtigkeit oder Informationsgehalt hinzuweisen. Wir geben diesmal unserem Vorwort diesen "Namen", und hoffen, das auch jeder dieses ließt.
Ein Blick aus dem Fenster zeigt uns, das es unaufhörlich auf das Jahresende zugeht. Der November, schon seit jeher ein eher trostloser Monat, lädt nicht mehr zum Spazierengehen ein, sondern eher dazu, es sich zuhause im warmen gemütlich zu machen. Erfahrungsgemäß ist dies die Zeit, wo die Aktivitäten am Computer wieder ansteigen.
Wir können uns diesmal wirklich nicht beklagen. Die Mitarbeit, wenn auch wie meistens von dengleichen Leuten, hat uns beeindruckt. Und wir können auch schon für das Dezember-Info tolle Artikel versprechen, u.a. wieder Jeans Hardware-Ecke und die Fortsetzung von Peter Rennefelds Basic-Kurs.
Hoffentlich hat sich keiner beim Lesen der beigefügten Postkarte verschluckt. Es ist traurig, aber wahr: wir haben den Beitrag diesmal erhöht. Wir kommen so nämlich einfach nicht mehr hin. Nichts ist billiger geworden, weder die Fotokopien noch die Umschläge, und die Post will auch noch einen oben draufsetzen. Dazu benutzen wir jetzt Etiketten und Papier für Laserjet (sehr teuer), während wir das Info noch über den Star LC10 ausdrucken (die Bänder sind inzwischen nicht nur schwer erhältlich, sondern ebenfalls sauteuer geworden). Und, und, und... wir hoffen auf euer Verständnis. Umgerechnet liegen wir jetzt also bei 3.33 DM pro Monat, ein Beitrag, der sicher immer noch angemessen ist für die Arbeit, die wir hier leisten. Danke!

Wir bitten euch aber wie jedes Jahr, uns die Postkarte zurückzuschicken. Es muß ja nicht alles ausgefüllt und angekreuzt sein. Aber wenigstens der Name und die Adresse, sowie ein klares Ja oder Nein zum weiteren Verbleib im SPC sollte draufstehen. Ihr erleichtert uns damit sehr unsere Clubverwaltung. Und wir fressen niemanden, der aus dem Club austritt!

Das letzte Info hatte es in sich, und wer schon wieder einmal die Post hinter der späten Zusendung vermutete, lag diesmal falsch. Wie waren es, die mit dem Info nicht aus den Puschen kamen. Zum einen hatten wir einen sehr ernsten Krankheitsfall in der Familie, zum anderen hatte es uns 5 fertige Seiten auf der Masterdisk gebröselt, was wirklich schon lange nicht mehr vorgekommen ist. Wieso ist es eigentlich möglich, das anstatt mehrerer Files im DTP-Programm plötzlich nur ein langes abgespeichert wird? Da ist dann so gut wie nichts mehr zu retten, vor allem, wenn Grafik dabei war. Hoffentlich passiert das diesmal nicht wieder.

Wer im Ausland wohnt, und das September Info erst sehr spät bekam, und wer dafür die Deutsche Bundespost verantwortlich machte, der lag hingegen goldrichtig. Drei oder vier Tage nach Versand der Infos bekamen wir ein schön gebündeltes Paket zurück, Inhalt: alle Auslandssendungen. Mit dem netten Vermerk: unterfrankiert! Nanu dachten wir, nimmt es da wieder jemand übergenau? Oder hat sich gar jemand vertan? Das konnte nur die Post klären, aber - zuerst gab man mir dort recht! Bis jemand auf die Idee kam, das es ab September neue Gebühren fürs Ausland gibt! Steigerungsrate: NUR 50% (1.50 statt bisher 1 DM). Toll, das es die meisten Postbeamten selber nicht wußten - bis auf offenbar einen! Da soll doch der Gilb...
Eine Frage in eigener Sache: Wir würden gerne unsere Clips und Grafikfiles sortieren und ordnen. Vielleicht hat dies ja schon jemand im Club gemacht. Es geht uns dabei um ein vernünftiges Ablagesystem, z.B. Oberbegriffe wie Menschen, Tiere, Pflanzen, Gegenstände, die dann Unterbegriffe wie Menschen: Männer, Frauen, Kinder etc. beinhalten. Für Vorschläge wären wir sehr dankbar.
Nun noch eine Antwort an Wim de Graf, der (sich) im holländischen Bulletin der SGG fragte, wieviele Ecken unser Info eigentlich habe? Z.B. Plus D Ecke, User-Ecke etc. Nun - eigentlich sind es immer vier: links oben, rechts oben, links unten und rechts unten. Jetzt folgt aber die Preisfrage an alle: So ein Info hat nicht nur Ecken, sondern auch Kanten! Wieviele denn davon?

Mitglieder-News

In diesem Monat heißen wir das 135. Mitglied im SPC herzlich willkommen. Dies ist
Michael Schroers, Beltinghovenerstr. 7a
in 41068 Mönchengladbach.

Irgendwie scheint im Userkreis der Wandertreib ausgebrochen zu sein. Folgende Mitglieder sind umgezogen:

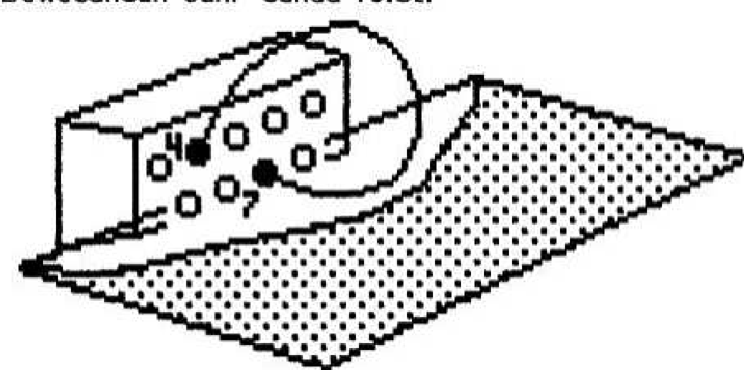
Nele Abels-Ludwig, Am Mühlgraben 4
35037 Marburg
Otto Bröse, c/o. Eduard Bröse,
Fritzi-Massary-Str. 10, 12057 Berlin
Holger Dittmann, Brixstraße 15
24943 Flensburg
Wilko Schröter, Am Vögenteich 13/15
Haus 1, Zimmer 4/2/A, 18057 Rostock
Thomas Schwarz, Zum Guggenbühl 9a
88696 Owingen
Matthias Wiedey, Virchowstraße 50
email: mwiedey@hrz.uni-bielefeld.de
33332 Gütersloh

Zur "bestandenen" Hochzeit gratuliert das WoMo-Team nachträglich ganz herzlich: Nele Abels-Ludwig und Andreas Schönborn!

DIE SEITE FÜR DEN SAM!

Eine PC Maus für den SAM

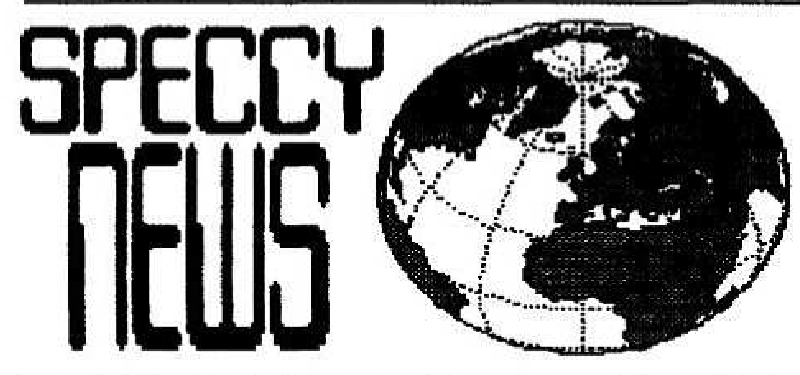
Viele SAM Benutzer haben tief in die Tasche gegriffen und die SAM-Maus gekauft (Gruß Wolfgang). Ein paar Abenteuerliche haben meine "cheapo maus" gebaut. Aber es gibt sicherlich eine Menge SAM Benutzer, die immer noch keine Maus haben, aber für Programme wie DRIVER oder SAMPAINT eine wünschen.
Slawek, ein sehr bekanntes Mitglied im Profi-Club, hat die notwendige Software geschrieben, um eine serielle PC-Maus an den seriellen SAM-Port anzuschließen. Ich habe es getested und kann nur sagen, das es sehr gut funktioniert. Der "Maus-Pointer" folgt jeder Maus-Bewegung, egal ob sie schnell oder langsam durchgeführt wird und alle 3 Maustasten sind aktiv.
Um die SAM-Szene zu unterstützen hat Slawek mir die Erlaubnis gegeben, seinen "Maus-Treiber" zu veröffentlichen und dies werde ich in SAM SUPPLEMENT tun, aber ich bin sicher, das er nichts dagegen hat, wenn es auch über den Profi-Club verfügbar ist. Ich habe Wolfgang eine Kopie zusammen mit einer Demozeichnung von Slawek und einer kleinen Testroutine von mir geschickt.
Man lädt einfach den Maustreiber und ab diesem Moment ist die Maus aktiv, nun kann man ein Testdemoprogramm laden und alles bewundern.
Es gibt nur ein paar Besonderheiten. Zuerst die Hardware: es sollte eine PC serial mouse mit 3 Tasten und schaltbar zwischen MS (Microsoft) und PC Modus sein. Der Maustreiber nutzt den PC Modus. Zum zweiten: Slawek hat "BUTTON 1" als den rechten button konfiguriert, 2 in der Mitte und 3 links. Auf einem PC ist Button 1 normalerweise links, ich weiß nicht, wie es mit der SAM Maus ist.
Zum Schluß noch eine Einschränkung. Dieser Maustreiber ist etwas länger als der für die Standard- oder Cheapo-Maus und nutzt Interrupts von der Seriellschnittstelle. Das bedeutet, das ein einfacher Austausch der Maus-Routine in DRIVER oder SAMPAINT oder auch anderen Programmen (so z.B. auch Cheapo-Maus) nicht funktionieren wird und das der Maustreiber als Interrupt-Routine hinzugefügt sein müßte. Das dürfte jedoch kein großes Problem sein, Slawek hat es bereits mit SAMPAINT getestet. Dennoch muß es gemacht und in Form eines "patch" (Modifikation) zu Verfügung gestellt werden.
Einen kleinen Hardware-patch gibt es doch noch. Die Maus braucht "Saft" und diesen nimmt sie von Pin 7. Unglücklicherweise liefert der SAM den notwendigen "Saft" jedoch auf Pin 4, sodaß es notwendig ist, eine Brücke zwischen Pin 4 und Pin 7 zu bauen. Das alles ist natürlich ohne Gewähr.
Für alle, die es mit der seriellen Maus versuchen wollen, viel Spaß dabei. Der Vorteil, z.B. gegenüber der Cheapo-Maus, ist das keine weitere Hardware (außer der abgebildeten Modifikation) benötigt wird und die Maus auch bei schnellen Bewegungen sehr genau folgt.



HDKOPIE, ein Festplatten-Kopier-Utility

Ich habe in den letzten Monaten relativ viel zum Thema Festplatte geschrieben und wir sind sicher noch nicht am Ende der Entwicklung für diese Option auf dem SAM. Abgesehen von einigen Schwächen, die immer noch im HD DOS existieren, fehlt noch etwas, was das Leben einfacher machen könnte, und das ist ein Kopier-Befehl. Es ist nicht möglich, Files von Diskette direkt auf Festplatte zu kopieren, wir müssen also bis jetzt erst ein File mit "LOAD" in den Speicher laden und dann mit "SAVE" auf die Festplatte schreiben.
Hier hat Slawek (Slawomir Grodkowski) für Abhilfe gesorgt. Er hat ein schönes Utility geschrieben, welches alle Disketten-Files am Bildschirm auflistet, die dann durch selektieren einzelner oder aller Files markiert werden können. Danach können die markierten Files, gleich ob Basic, Code oder Screen$ von der Diskette automatisch in ein beliebiges Directory auf der Festplatte kopiert werden. Das garantiert jedoch nicht, das ein Programm nun von der Festplatte einwandfrei laufen wird, manche müssen sicher modifiziert werden. Dennoch ist dieses Programm sehr nützlich und eine große Hilfe. Es hat nur einen kleinen "bug", der jetzt ausgemerzt sein muß und dann steht auch dieses Programm allen Festplatten-Benutzern durch SAM SUPPLEMENT oder natürlich durch Wolfgang über den Club zur Verfügung.

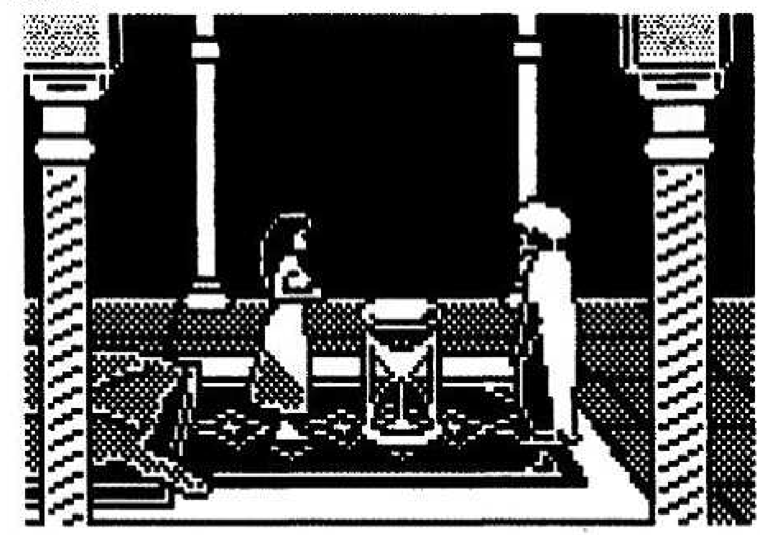
**Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
53804 Much, Telefon 02245/1657**



Beginnen wir heute mit einem Artikel von Zhenya of "World Eyes" Team aus Lithauen zu einem der bekanntesten Computerspiele überhaupt:



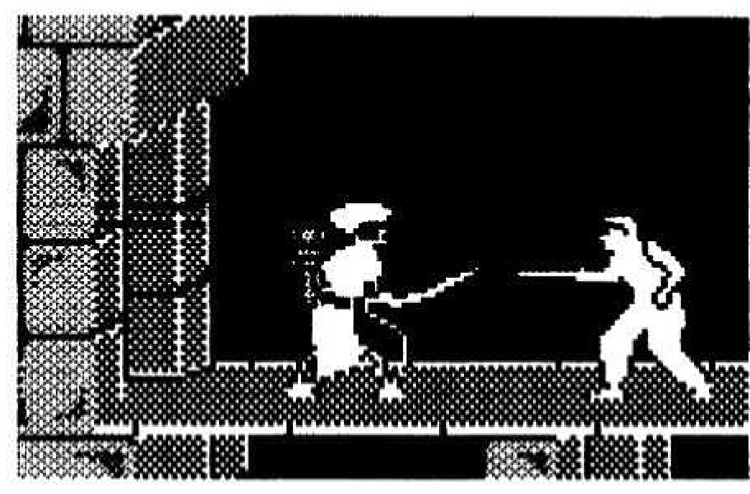
I know nobody, who doesn't know about this famous game on PC. Now you can play it on Speccy! It was produced by a russian game-makers group "NICODIM". The Speccy version is NOT worser then PC version. Ok. Now about the game.



Terrible Jafar wanna marry a nice girl. You are the guy who also wanna marry this girl. As "Prince of Persia" you are walking through the castle, killing some of Jafar's guardians. The game has 12 very nice and interesting levels, the graphics in this game are very beautyful.

"Prince of Persia" has the 1st place in the russian Top 10. Sorry, but the most in Europe can't enjoy this game, because it is only written for loading and preloading from Beta-Disk. Always yours, Zhenya of the "World Eyes" team.

Dalnikovas Eugenius, Kalvariju g. 142-3
2042 Vilnius, Lithuania



Von Lithauen gehts nach 'good old England', wo in London der Sitz von Fountain PD ist.

fountain PD

Dave Fountain ist der Mann hinter Fountain PD, und in regelmäßigen Abständen bringt er einen Newsletter als Diskfile heraus, um z.B. andere Public Domain Libraries, so auch unsere, über Neuzugänge zu informieren.

Seit kurzem führt er dabei auch eine PD Top 40. Ganz neu ist aber eine "Games Chart". Spiele setzen sich immer mehr durch, vor allem, wenn sie von Kopierrechten freigegeben wurden. Die Games Chart ist keine PD-Chart, da viele Spiele nur unter gewissen Voraussetzungen verteilt werden dürfen.

Schaut man sich die Liste an, dann findet man einige bekannte Klassiker. Dabei handelt es sich um erfreulich (?) wenige Ballerspiele, sondern eher Taktik- und Geduldspiele wie Peking, die Karten-Patiencen oder Dominoes.

GAMES CHART

1 - TOYOTA CELICA GT RALLY
2 - CREEPY CRAWLEY
3 - PEKING
4 - CANFIELD
5 - DOCTOR WHAT
6 - FUTURE KNIGHT
7 - GUNHEAD
8 - TWINTRIS
9 - ACADEMIAL PATIENCE
10 - ESCAPE
11 - TYCOON
12 - ADVANCED PATIENCE
13 - VIDEO CARD ARCADE
14 - EARTHSHAKER
15 - THE CRYPT
16 - TETROID
17 - DOMINOES
18 - GREAT BRITAIN LTD
19 - SU PHOTO ALBUM
20 - CHAOS

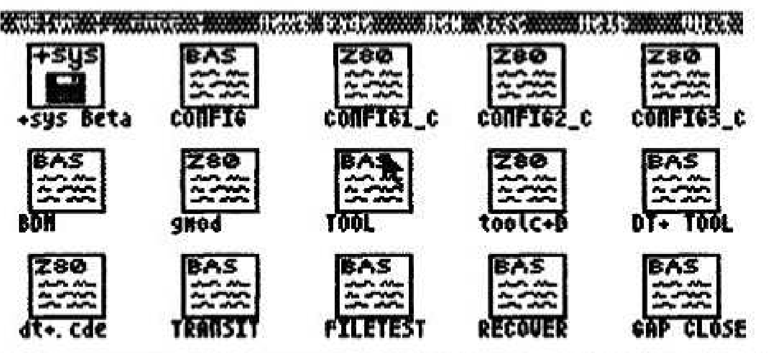
Werfen wir nun noch einen Blick auf die PD Top 40. Dies wollen wir in Zukunft zu einem festen Bestandteil des Infos machen. Denn auf diese Weise könnt auch ihr Neuigkeiten und Trends in der Szene erkennen. Wer Fragen oder Programmwünsche zu dieser Liste hat, der kann sich wie immer an uns wenden.

1 (1) SPECLIST
2 (2) DOCTOR +3
3 (3) DISK BASIC +3
4 (4) TRANSIT +3
5 (5) SPECTRUM TEST
6 (25) DATACALL
7 (8) BLOCKER 173
8 (10) POWER PRINT 2
9 (7) HIFORM +3
10 (6) SPECBENCH +3
11 (9) MODE SWITCHER +3
12 (12) CONVERT +3
13 (21) DOSCOP +D
14 (11) DOUBLE DECKER
15 (27) PROCROSSWORD
16 (14) TAPEDISC +3
17 (13) SCREEN MACHINE
18 (19) DR KODE
19 (26) FURNISHER
20 (16) INSIDE
21 (23) MENUMASTER
22 (15) GLOBEPLOTTER
23 (17) 3D WORDS
24 (34) TX RX
25 (22) COLOUR ANIMATOR
26 (RE) FLOWCHART
27 (20) TK50 TOOLKIT
28 (36) DISCMATE +D
29 (RE) PFN SYSTEM
30 (37) CLIP COMPOSER
31 (35) POKEBOOK
32 (24) SPECWORD 128
33 (18) STARMAP FROM SOL
34 (28) YS MEGABASIC
35 (RE) BASIC TRACE
36 (30) WINDOW X
37 (39) MR GRUMPY
38 (--) PFN FONT PACK
39 (33) MANIC MINER EDITOR
40 (38) ENIG EDITOR

Der "Newsletter" wird, wie seinerzeit auch "Sinclair Classic", mittels des PFN Systems erstellt. Das Programm ist hervorragend zum Gestalten am Bildschirm geeignet, da es mit verschiedenen Proportionalfonts arbeitet. Das Programm (Platz 29) und das dazugehörige Fontpack (Platz 38) kann man wirklich nur jedem empfehlen, der gerne gestalterisch am Bildschirm arbeitet.
Es gibt auffällig viele +3 Utilities, aber nur weniges für das Plus D, z. B. "Doscop +D" (von der SGG), ein Programm, das auch bei uns sehr viel Verwendung findet. Aber (wir) Plus D Benutzer haben gute Aussichten, denn Paul Howard von Impact arbeitet an einer neuen Oberfläche für das System, die inzwischen fertig sein sollte. Dieses Programm mit einigen PC-Style ähnlichen Features heißt "IBIS", und wird so wie hier abgebildet aussehen:



IBIS: Icon Based Item Selector, v1.0
(c) 1996 Impact Software. See Help for details



MEETINGS - ein Rückblick

Im ersten Artikel berichtet Sigitas Grigonis aus Lithauen über ein für uns unbekanntes und sicher auch ungewöhnliches Treffen:

Enlight '96

"Enlight" was the first democoding party in the EX-USSR. It was organized in one of the biggest cities of Russia -> Saint Petersburg. The party was goin' over 2 days and the show began on 24th of August. There were not any big sponsors, but this reason didn't frighten all guyz and groups who wanted to show the possibilities of Ex-USSR coders, graphists and music makers. Different compos was going not only on Speccy, but also on IBM PC, Amiga & Commodore 64. Most of all groups and independent guyz took part Speccy compos. Nearly all ZX-COMPOS used "Pentagon 128K" (3.5 MHz, TR-DOS 5.03/5.04), coz it is the fastest Spectrum computer available. The guyz was able to show their possibilities in these competitions (compos): Graphic, music (digital and interrupt driven) and Demo compos.
Graphic: Picture size was standard 6192 Bytes. Scanned piccies hasn't been able to take part in this compo.
Music: Maximum duration of music was 3 minutes. Music was accepted only for AY-Chip and has been able to be digital or in interrupt (as I said earlier).
Demo: Demo duration was up to 10 minutes. Pure animation was prohibited, animations has been able to be only as a part of a demo. But demos hasn't been able to consist of animation only. Fiveteen groups take part in the demo compo. There was such giants of Speccy demomakin' as: DREAM MAKERS SOFTWARE, CODE BUSTERS, DIGITAL REALITY and others...
One of 'em -> Lithuanian group WORLD EYES. On Enlight '96 they presented their newest work "ICE CREAM" demo. It is a pretty nice work, but is adapted only for Pentagon 128K (coz nobody in Lithuania has an original Speccy 128K). So on the original Speccy some parts won't work or could "breaking"! Zhenya, the "boss of World Eyes" hasn't been able to go to Petersburg and only Rajah was there.
So, I think that Enlight '96 was a successful party and I think, that Enlight '97 will be more better. Coolest coders, graphists and musicians from all over Europe! We're waiting for you in E '97! Keep Speccy alive forever!

Sigitas Grigonis, Ateities 1-39
2057 Vilnius, Lithauen (Lithuania)

Filderstadt

Manche Dinge glaubt man eben erst, wenn man sie selber erlebt hat!

Der Artikel über das Kölner Treffen hat vielerlei Diskussionen ausgelöst, teils wollten wir das ja, in einigen Bereichen aber nicht. Viel wurde hineingetragen und letztlich müssen wir zugeben, daß uns kaum einer verstanden hat.

Die Angst und Besorgnis um unser eigenes Treffen war es, die uns zu einem eher negativen Artikel über das Kölner Treffen und vor allem die Nichtbeteiligung der User veranlaßte. Das das Interesse am Spectrum am Boden ist, die User sich abwenden würden und am Ende unser Treffen wie auch alle folgenden, sowie Clubs und Services sich auflösen würden. Speziell wir wären davon extrem betroffen, nicht nur als Organisatoren eines Treffens, nicht nur als Clubleiter oder Firmeninhaber, sondern einfach als Spectrum-Freaks, bei denen der Spectrum nicht nur ein Teil der Vergangenheit sein sollte.

Kaum einer hat uns verstanden. Zwar gibt es keine Differenzen mehr zwischen den Clubs, den eigentlichen Wink mit dem Zaunpfahl haben nur wenige befolgt. Das Resultat ist ein weiterer eher negativer Bericht, diesmal über unser eigenes, Filderstädter Treffen.

Warum also noch so ein Bericht, der eh nichts bringt? Wohl einfach nur um unsere Enttäuschung zum Ausdruck zu bringen und die daraus folgenden Konsequenzen zu rechtfertigen.

Ganze 14 User fanden sich also in dem geräumigen Saal im Hotel Schinderbuckel ein. Wenigstens blieben alle ziemlich lange und so kam das Treffen am Samstag erst um 20.30 Uhr zum Abschluß. Dabei wurden natürlich viele Informationen ausgetauscht und in einer Umfrage hörten wir auch nur positive Stimmen zum Treffen aber es fehlte einfach an Masse der User. Mit von der Party waren unter anderem Leszek Chmielewski vom Austrian-Spectrum-Club, Johan Koning und und Ronald Raajen vom holländischen Gebruikersclub in Groningen und Norbert Opitz, der auch den weiten Weg von Wittenberg nicht scheute. Die anderen waren fast ausnahmslos User, die auch regelmäßig am Regionaltreffen teilnehmen, also User aus der unmittelbaren Umgebung, deren Spectrum-Treue wir gewiß sind. Ansonsten kam aus nördlicher Richtung von Stuttgart aus nur noch Dirk Berghöfer. Das ist vielleicht noch verständlich, da diese User es ja teilweise näher nach Köln haben und sich eher auf dieses Treffen vorbereiten oder gar eine Woche später nach Houten fahren wollten. Vielmehr enttäuscht bin ich vom Süden der Republik. Das Filderstädter Treffen wurde ja auch für die organisiert, denen der Weg nach Köln zu weit ist. Nur Thomas Schwarz und Roland Albert fanden sich hier ein, alle anderen haben den Specci wohl weit weggestellt. Wenn nur alle User die im Umkreis von 1-2 Stunden Fahrtzeit wohnen, gekommen wären, hätten wir doppelt soviel Besucher gehabt, müßte ich diesen Artikel nicht schreiben und würde es auch weiterhin garantiert ein Filderstädter Treffen geben.

Den letzten Rest hat uns der zweite Tag gegeben. Es war ein Versuch mal ein Treffen über 2 Tage zu gestalten, damit sich auch weite Anfahrtwege lohnen. Nur hat davon keiner Notiz genommen. Norbert und Leszek waren an beiden Tagen da, ebenso die User aus der näheren Umgebung Stuttgarts, aber kein weiterer Besucher kam hinzu. Es war schon traurig, in diesem Riesenraum zu sechst zu sitzen.

Am ersten Tag brachte Ronald wenigstens ein Auto voll Hardware und Bücher mit. Für Software sorgte SINTECH und die neuen Spiele Quadrax und Kliatba Noci waren wie schon eine Woche davor in England der Hit. Am zweiten Tag wurde vor allem das MB 02 ausprobiert (Norbert hatte eins erstanden) und Manfred Döring führte wie schon am Vortag seine Tastaturverlängerung (5m Flachbandkabel) für den Specci vor.

Ich bin nicht enttäuscht von den Usern die da waren, wir hatten nette Gespräche und tolle Hardware. Die Qualität des Treffens und die Atmosphäre wird ebensowenig von mir wie von anderen Besuchern bemängelt. Wie schon in Köln stört mich die geringe Besucherzahl. Wir werden noch einmal Köln abwarten. Tritt keine Besserung ein, wird es garantiert kein Filderstädter Treffen mehr geben, sollte der Zustrom jedoch größer werden, denken wir darüber nach. Es liegt jetzt auch an Wolfgang, für eine entsprechende Planung zu sorgen und den Zeitpunkt rechtzeitig bekanntzugeben. Wir jedenfalls sind auf Kommentare gespannt. Kann uns jemand wieder aufbauen? Ein Kommentar von Wolfgang direkt an diesen Artikel ist sehr erwünscht! **Thomas Eberle**

Soweit Thomas zum Treffen. In einem Brief an ihn habe ich u.a. geschrieben, das ich ein Treffen als Fiasko bezeichnen würde, wenn niemand erschienen wäre. Man muß sich auch vor Augen halten, das wir im Jahre 1996 sind, 14 Jahre nach der Einführung des Speccy überhaupt und 10 Jahre nach Einführung des 128ers.

Ich denke mal, das es immer noch Besucher bei den Treffen geben wird. An Zahlen wie 30 oder gar 40 wage auch ich nicht mehr zu glauben. Aber der "harte Kern" wird immer noch erscheinen - und die, deren Herz am Spectrum hängt. Für manche wird es auch immer noch eine willkommene Gelegenheit sein, den ein oder anderen langjährigen "Bekannten" einmal wiederzusehen.

Ich glaube aber nicht, das es nur die kurzfristige Bekanntgabe des Termins war, sondern vielleicht auch ein wenig eine Auswirkung der vorhergegangenen "Querelen".

Halten wir es mit Franz Beckenbauer für den nächsten Treff: Schau'n mer mal... **Wolfgang**

Ein weiteres Treffen gab es in Wheterby. Da wir selbst nicht dabei waren, versuchen wir den folgenden Bericht so sachlich wie möglich auf einem Artikel aus Sucsession und auf Aussagen von Mitgliedern der SGG zu schreiben.

Wheterby

Rund 80 Besucher trafen sich bei der ersten Northern SAM & Spectrum Show. Was an neuen Programmen für den SAM (Jupiter und Persona Software) dort vorgestellt wurde, haben wir im letzten Info schon aufgezeigt. Was, aber vor allem wer war von der Spectrum Scene da?
Die Spectrum Scene war offensichtlich mit vielem, was Rang und Namen hat vertreten. So gab es Stände von CLASSIX, ZX-FILES, SINTECH, PERSONA, FRED, FORMAT, ALCHEMIST, FLEXIBASE und QUAZAR. Selbstverständlich war auch CRASHED als Organisator der Show vertreten.
Offensichtlich war das Treffen ein voller Erfolg, es kam zu einem multikulturellen Austausch zwischen britischen, holländischen und deutschen Vertretern der Scene. Andy Davis fehlte genauso wenig wie Bob Brenchley (Format), James Waddington (Games Finder Service), Paul Howard (Impact Software), oder Allan Clarkson, Daniel Bailey, Simon Cooke und Mike Mee (ZX Spectrum Contacts Project).
An dieser Stelle möchten wir gerne etwas zu Mike Mee sagen. Mike Mee unternimmt den Versuch, jedes BEKANNTE Spectrum Spiel, Demo oder Utility auf EINE CD-ROM zu kopieren. Für dieses (fast unmögliche) Unterfangen benötigt er natürlich Hilfe in Form von Austausch. Wer sich mit Mike Mee kurzschließen will (z.B. um eine Liste der bisher ca. 3500 erhältlichen Snapshots auf PC-Disk zu bekommen), der schreibe an: Mike Mee, "Ancott", Mylas Lane, Rhuddlan, CLWYD, LL18 5AG, Great Britain.
Von den Democodern waren Extacy-3 aus England und die United Minds aus Schottland (very important!) angereist, letztere versuchten gar eine Demo auf dem Treffen zu coden. Ob dies letztendlich gelungen ist entzieht sich unserem Kenntnisstand.
Auch Johan Koning, sowie Ronald Raaijen von der SGG hatten den weiten Weg auf sich genommen. Recht professionell verteilten sie dort einen Flyer und eine S.G.G. Promotion Diskette (für Disciple und Plus D), auf der sich solche PD Klassiker wie Tornado, Clipstick, Opusload, Doscop und vieles mehr befanden. Auch hier können sich Interessierte wieder direkt an uns wenden, bitte fügt aber eine formatierte Plus D Diskette und 2 DM in Briefmarken fürs Rückporto bei.
Das Angebot an gebrauchter Hardware zum Verkauf wird in der Sucsession als eher dürftig beschrieben. Lassen wir unseren Bericht mit einer Bemerkung von Thomas Eberle beenden: "Ich würde jederzeit wiederkommen." Na, wenn das keine Empfehlung ist. **WoMo-Team**

Last but not least beenden wir unseren "Meeting Rückblick" mit dem Treffen in einem holländischen Städtchen, aus dem offensichtlich nicht nur allerfeinste Schokolade kommt:

Houten

Im Gepäck hatte ich wieder den SAM mitsamt Harddisk. Und ich brauchte auch nicht alleine zu fahren, denn aus Köln nahm ich noch Lothar Ebelshäuser und den "Mad Guy" Xterminator mit.
Diesmal fand das Treffen in einem Raum statt und es war wieder gut besucht. Es freut mich immer, bekannte Gesichter wiederzusehen, wie Johan Koning, Roelof Koning, Ronald Raaijen, Rudy Biesma, Johan Koelman und Flora Elstrodt.
Das Harddisk-Interface von Steve's Software ist nach wie vor ein Objekt der Begierde. So wurde es auch diesmal wieder aufgeschraubt und begutachtet, diesmal von Edwin Blink, der mir sein Selbstbau-IF zeigte, das erheblich weniger Platz beansprucht und in (!) den SAM eingebaut werden kann. Das hat mich sehr beeindruckt. Begutachtet wurde auch die 1MB Speicher-erweiterung zwecks Nachbau. Die Chancen dazu sind allerdings gering, denn dort sitzt ein Baustein drin, der sich (wahrscheinlich) nicht auslesen läßt.
Johan Koelman präsentierte diesmal den ZX81-Emulator für den Spectrum und SAM als B-Version. Dies bedeutet, das man aus der Emulation noch nicht Laden oder Speichern kann. Und während der Emulator auf dem Spectrum mit satten 3% der Original-Geschwindigkeit arbeitet (ich glaube heute noch nach dem Laden, das Programm sei abgestürzt), so läuft es auf dem SAM etwas schneller als auf dem Zeddy selber. An allem wird sicher noch gefeilt, denn die Programme entstanden an einem einzigen Tag vor dem Treffen.
Erfreulich ist auch die Zusammenarbeit. Jean Austermühle (er war mit Dirk Berghöfer gekommen) und Jan de Jonge tauschen sehr rege ihre Hardware-Erfahrungen aus. Es geht nach wie vor um das Spectrum-Harddisk Interface, aber hier möchte ich nicht mehr vorgreifen.
Über alles gesehene, gehörte und gesprochene kann ich hier garnicht berichten. Warum kommt ihr nicht einfach das nächstemal mit? Es ist sowohl für Zeddy-Fans, Speccianer und Sammies interessant.
Bedanken möchte ich mich zum Schluß noch beim SGG-Team (für jegliche Unterstützung), Ronald Raaijen (für alles!), Edwin Blink (der mir mit unendlicher Geduld die Funktion seines Hard-disk-IFs erklärte), Martijn Groen (für etliche Spectrum-Emulationen) und Johan Koelman (der uns auf dem Rückweg vorausfuhr und dabei den kürzesten Weg zeigte und die PD Programme).
PS.: Dieser Bericht wurde nicht mit einer rosaroten Brille geschrieben. Wenn ich begeistert bin, dann ist das echt! **Wo vom WoMo-Team**

Snapshot-Transfer vom PC zum Spectrum

In den letzten Ausgaben des SPC-Hefts ist schon einigemale angeklungen, wie präsent der ZX-Spectrum in Internet ist. Die wohl wichtigste Adresse ist dabei ftp.nvg.unit.no, ein norwegisches Archiv, in dem sich wirklich hunderte von Programmen, Snapshots und Texten zum Spectrum (und übrigens auch zum Schneider CPC) finden. Der wohl größere Teil der Kundschaft dieses Archivs benutzt Emulatoren und hat deswegen auch keine Probleme, die Software zu laden. Für uns Puristen, die wir hartnäckig darauf bestehen eine "echte Maschine" unter den Fingern zu haben, ist der Zugriff da schon schwieriger.
Im folgenden soll zumindest die Möglichkeit aufgezeigt werden, 48K-Snapshots auf eine +D/Disciple Diskette zu laden. Das Verfahren funktioniert leider nicht mit 128K-Snapshots, TAP-Files oder anderen Dateien. Das ist aber keine allzugroße Einschränkung, da immer noch mehrere Megabytes an Programmen verfügbar bleiben.
Zunächst brauchen wir eine auf 720KB formattierte PC-Diskette. Das muß unbedingt eine DD-Diskette sein! Auch wenn manche Laufwerke am Spectrum HD-Disketten formattieren und lesen können, kann eine am PC formattierte HD vom Spectrum niemals bearbeitet werden. Auf diese Diskette werden die Snapshots kopiert. Die Snaps müssen im .SNA-Format sein. Viele der Dateien im Archiv sind .Z80-Snaps. Das ist aber kein Problem, denn sie können mit Programmen wie SPCONV oder CONVZ80, das mit dem Lunter-Emulator mitgeliefert wird, konvertiert werden.
Jetzt schalten wir unseren Spectrum ein und starten das Programm PCSNA, das von Richard Swann unter nvg.unit.no/pub/spectrum/docs/misc abgelegt wurde. Dieses Programm lädt das Directory von der PC-Diskette und läßt uns einen Snap auswählen. Das Programm wird dann direkt in den Speicher geladen und müßte normalerweise lauffähig sein. Leider ist der Lader im Display-File untergebracht, was bei vielen Programmen den Eingangsbildschirm ruiniert, aber sich wohl kaum vermeiden läßt. Von hier aus kann man das Programm wie gewohnt mit dem Snapshot-Knopf auf eine +D-Diskette speichern.
Das ist natürlich eine ziemlich plumpe und umständliche Methode. Viel eleganter wäre, wenn man sich den RS232-Port des +2 zunutze machen könnte, um alle Arten von Dateien in der Microdrive-Syntax direkt vom PC herunterzuladen. Vielleicht hat ein Clubmitglied schon Erfahrungen mit dem Datentransfer über Kabel gesammelt und würde sein Wissen zur verfügung stellen?
Leider hat die Sache auch einen Haken, wir befinden uns hier in einer legalen Grauzone. Fast jedes der Programme im Archiv ist ehemalige kommerzielle Software. Mittlerweile wird international so verfahren, daß Programme von nicht mehr existierenden Firmen im Internet angeboten werden. De Iure gehen die Rechte bei einer Firmenliquidation an den Programmierer zurück, doch kümmern sich viele nicht mehr um diese Rechte. Andere geben die Verbreitung kommerziell nicht mehr verwertbarer Software explizit frei. Dies hat zum Beispiel die Firma Amstrad mit den Spectrum-Roms getan. man kann auf jeden Fall sicher sein, daß sich im Archiv keine Software befindet, die noch kommerziell vertrieben wird. Ob also auf die Programme geladen werden können oder nicht, muß jeder für sich selbst entscheiden. Es sei jedenfalls daraufhingewiesen, daß Raubkopierer von 8-Bit Software von der Softwareindustrie nicht mehr verfolgt werden.
Wer mir eine formattierte 3.5" +D und eine formattierte 3.5" PC-Diskette plus Rückporto schickt (ja, ich bin zu faul zum formattieren!) dem kopiere ich die oben erwähnten Transfer- und Konvertierungsprogramme. Ich beschwere mich nicht, wenn PD-Sachen auf der Spectrum-Diskette sind, das muß aber nicht sein.

```
 10 REM PC .SNA Reader
 20 DIM a(112): LET b=1
 30 PRINT #0;"Insert PC Disc and press
a key": PAUSE 0: CLS
 40 LOAD @1,0,8,32768: LOAD @1,0,9,
33280: LOAD @1,128,1,33792: LOAD
@1,128,2,34304: LOAD @1,128,3,34816:
LOAD @1,128,4,36114: LOAD
@1,128,5,36626
 50 FOR n=1 TO 112
 60 LET pointer=32768+(n*16)-16
 70 IF PEEK (pointer)=0 OR PEEK
(pointer)=229 THEN  NEXT n: GO TO 100
 80 IF PEEK (pointer+8)<>83 AND PEEK
(pointer+9)<>78 AND PEEK (pointer+10)
<>65 THEN  NEXT n: GO TO 100
 90 PRINT b;"=";: FOR m=0 TO 7: PRINT
CHR$ (PEEK (pointer+m));: NEXT m:
PRINT : LET a(b)=PEEK (pointer+27)*256
+PEEK (pointer+26): LET b=b+1: NEXT n
100 INPUT "Select : ";x
110 IF x<1 OR x>b THEN  GO TO 100
120 LET t=0: FOR n=16384 TO 16721
130 READ a:POKE n,a: LET t=t+a: NEXT n
140 IF t<>39419 THEN  PRINT "Data
Error!": STOP
150 RANDOMIZE a(x): RANDOMIZE USR 16384
160 DATA 195,150,64,207,68,201
```

```
170 DATA 229,221,33,0,128,17,2,0,62,1
180 DATA 207,68,221,33,0,130,17,3,0,62
190 DATA 1,207,68,221,33,0,132,17,4,0
200 DATA 62,1,207,68,221,33,82,65,225
210 DATA 6,49,221,117,0,221,116,1,221
220 DATA 35,221,35,205,67,64,124,230
230 DATA 15,103,16,237,201,221,229,221
240 DATA 33,0,128,203,60,203,29,245,221
250 DATA 35,221,35,221,35,43,124,181,32
260 DATA 245,241,56,12,221,102,1,124
270 DATA 230,15,103,221,110,0,24,43,221
280 DATA 102,2,124,203,63,203,63,203,63
290 DATA 203,63,103,221,126,2,203,39
300 DATA 203,39,203,39,203,39245,221
310 DATA 110,1,125,230,240,203,63,203
320 DATA 63,203,63,203,63,111,241,133
330 DATA 111,221,225,201,42,118,92,205
340 DATA 6,64,221,33,201,65,33,82,65
350 DATA 205,185,64,49,0,67,221,33,229
360 DATA 67,6,48,33,84,65,205,185,64,16
370 DATA 251,24,96,94,35,86,35,229,27
380 DATA 27,203,35,203,18,33,15,0,25,14
390 DATA 0,17,18,0,167,237,82,56,3,12
400 DATA 24,248,125,254,0,40,2,198,18
410 DATA 254,10,56,9,214,9,111,121,203
420 DATA 255,103,24,2,111,97,235,221
430 DATA 229,213,62,1,205,3,64,209,28
440 DATA 123,254,10,32,9,214,9,20,95
450 DATA 122,238,128,87,21,221,225,221
460 DATA 36,221,36,221,229,62,1,205,3
470 DATA 64,221,225,221,36,221,36,225
480 DATA 201,243,58,227,65,211,254,58
490 DATA 226,65,254,1,32,4,237,86,24,10
500 DATA 254,2,32,4,237,94,24,2,237,70
510 DATA 49,200,65,241,237,71,225,209
520 DATA 193,241,217,8,225,209,193,253
530 DATA 225,221,225,241,237,79,241,237
540 DATA 123,224,65,251,237,69
```

Nele Abels, Ketzerbach 57, 35037 Marburg



Haushaltsprogramm für den Spectrum

Auf der Suche nach einem sehr guten Haushaltsprogramm stieß ich dabei auf eines, das im Jahre 1986 von Hubert Surrer geschrieben wurde. Beim Ausprobieren fand ich heraus, daß dieses Programm sich ganz deutlich von anderen unterschied.
Der Unterschied: In den bisher gängigen Haushaltsprogrammen war es so, daß zum Beginn der Anwendung die Einnahme- und Ausgabekonten festgelegt werden mußten. Eine spätere Änderung war nicht mehr möglich.
Bei dem Programm von Surrer ist es **jederzeit** möglich, weitere Konten einzugeben.
Für meine Haushaltsführung einfach ideal. Ich kann während des Jahres jederzeit neue bzw. weitere Konten hinzufügen, ohne einen Neustart des Programms durchführen zu müssen.
Nun ja, das Programm war für Kassette oder Microdrive gedacht. Ich machte mich daran, das Programm rein für die Opus Discovery zu modifizieren. Es gelang mir und das Programm läuft perfekt. Auch einen optimalen Ausdruck auf meinem Star LC 24-10 Drucker (80 Zeichen Ausdruck) macht es.
Nun kommt man zu einem Problem: Kennt jemand Herrn Hubert Surrer oder ist er gar im Club dabei (nein, im Club ist er nicht, WoMo)?!? Falls ja, erlaubt er es mir, dieses modifizierte Programm für die PD-Bibliothek bereitzustellen?!? Nicht, daß ich mich wegen Urheberrechte strafbar mache!

**Rupert Hoffmann, Tulpenstr. 22
92637 Weiden, Tel. 0961/6341321**

Problem "Scartkabel" gelöst (siehe Infos 78 und 80)

Bei einigen Fernsehermodellen ließ sich das in Info 78 beschriebene Scartkabel zum Anschluß eines Spectrum +2A/B, +3 nicht verwenden. Im Info 80 habe ich erläutert, daß bei solchen Fernsehern die Schaltspannung an Pin 16 zwar den RGB-Eingang des Fernsehers einschaltet, so daß das Speccy-Bild erscheint, leider aber der Ton nicht zu hören ist und das Bild durchläuft, weil die Scartleitungen Ton und Video IN (hier liegt Comp. Synch vom Speccy) abgeschaltet werden.
Der Zufall brachte mich hier auf die Lösung des Problems. Die Synchronisationssignale des Speccy und der Ton können über die Antenneneingangsbuchse des Fernsehgerätes eingespeist werden! Dazu muß der Speccy-Ausgang "TV" über das normale mitgelieferte Kabel mit der Antennenbuchse des TV verbunden werden. Und am TV wird Kanal 36 eingestellt, wo das Bild vom Speccy-Modulator erscheint, also nicht AV einschalten. Ergebnis: ein Bild wie am Monitor, mit Ton. Zur Verdeutlichung siehe die Anschlußskizze (ähem... welche? Fand leider keine zum Artikel. Wo). Für 12 DM inkl. Porto biete ich eines an (bitte Länge angeben).



Nochmals die Frage: Weiß jemand, wo an die NORM DIN/EN 50049 heranzukommen ist? Eine Internet-Adresse wäre optimal, wo ich die Norm direkt lesen könnte. BITTE MELDEN!

**Andreas Schönborn, Gössingstraße 44
44319 Dortmund, Te. 0231/217103
e-mail: aschoenbo@aol.com**

Colossal Adventure

- PART 2 -

ERRARE HUMANUM EST.

Harald R. Lack hat uns auf einen Fehler im ersten Teil des Colossal Adventures aufmerksam gemacht, der uns beim Nachzeichnen des Originalplanes unterlaufen ist. Auf Seite 7 im Plan ganz unten kommt man demnach von Location 12 nach Location 14, richtig wäre aber 13. 14 liegt ja, wie es richtig eingezeichnet ist, im Westen. Somit soll sich niemand mehr wundern, wo die Location 13 ist.
Harald Lack fragte uns auch, mit welchem Programm solche Pläne auf dem Spectrum gemacht werden können. Wir wollen die Antwort gleich hier an Ort und Stelle im Info für alle weitergeben: Die Pläne werden in Teilen per Art Studio 128 angefertigt und dann (wie in einem Puzzlespiel) im Typeliner des DTP-Pack zusammengefügt. Das ist manchmal nicht nur eine Heidenarbeit, sondern auch ein Heidenspaß, vor allem, wenn das Ergebnis dann stimmt.
Obwohl wir unsere Teilscreens immer mit dem Original überprüfen, kann dennoch mal ein Fehler, wie oben genannt, passieren. Sorry. Doch nun weiter mit dem 2. Teil der Lösung, und somit 'übergeben' wir wieder an die Autoren.

Weiter geht's...

Im Anschluß an unsere Einführung in Colossal Adventure vom letzten Monat, heute nun die Komplettlösung. Bitte denkt an die Zufallselemente auf die man keinen Einfluß hat und seid sparsam mit der Lampenenergie. Wir starten an unserem Ausgangspunkt... at the end of a road:

E, D, take coins, U, drop coins, take lamp, examine lamp, take keys, take bottle, E, S, S, S, take sandwiches, examine sandwiches (Honig! - das ist was für Bären!!), W, fill bottle, S, S, examine grate, open grate (mit den Schlüsseln), N, N, N, E, say plugh, on lamp (wir sind jetzt im sogenannten Y2-Raum), S, D, W, D, W, W, W, W, D (der verwelkte Setzling ruft nach Wasser), water plant (die Pflanze wächst und will nehr Wasser), U, E, E, NE, E, U, E, E, D, fill bottle, U, W, W, D, W, W, W, W, D, water plant (die Pflanze reicht jetzt durch eine Öffnung über uns), U, E, D, fill bottle (diesesmal mit Öl), U, W, D, climb plant, W (wir sollten die Inschrift an der Westwand notieren), N, oil gate (es springt auf), drop bottle, S, take eggs, S, E, U, E, E, NW (das muß man oft mehrmals wiederholen bis es klappt - wir landen im Oriental room), W, SW, N, cross bridge (ein riesiger Troll erscheint und verlangt Geld), give eggs (wir kriegen sie später wieder), cross bridge, fee, fie, foe, foo (das bringt uns die Eier dahin zurück, wo wir sie fanden), NE, E, NE, E, take spices, W, S, D, D, in, feed bear (mit den Sandwiches), open chain (mit unseren Schlüsseln die offenbar überall sperren), drop keys, take bear, take chain, out, U, U, W, W, cross bridge (der Troll erscheint schon wieder), throw bear (wir sind wohl ziemlich stark - der Troll sucht das Weite), cross bridge, SW, D, SE, SE, NE, E, U, E, U, N, off lamp, say plugh (wir sind wieder im brick building), drop chain, drop spices (eine gute Stelle um den Spielstand zu sichern), W, S, S, S, D, W, take cage, on lamp, W (wir merken uns das Wort Xyzzy, das an der Wand steht), W, W, take bird (er landet im Käfig), W, D, D, free bird (er vertreibt die Schlange), drop cage, S, take jewellery, N, SW, W, kill dragon, yes (wir töten den Drachen mit blossen Händen), take rug, E, E, N, N, off lamp, say plugh, drop jewellery, drop rug (wie wärs mit Speichern?), say plugh (zurück im Y2-Raum), say plover (wir sind jetzt? - richtig! Im Plover room), NE, take pyramid, S, say plover (zurück gehts), on lamp, S, take bars, N, off lamp, say plugh, drop pyramid, drop bars, say plugh, on lamp, S, D, W, D, W, W, W, W, D, climb plant, W (hier sind die Eier wieder), N, N, take trident, S, S, take eggs, S, E, U, E, E, NE, E, N, open clam (eine Perle rollt heraus und verschwindet), S, U, E, U, N, off lamp, say plugh, drop trident, drop eggs (wieder Zeit für eine Sicherung des Spielstandes), say Xyzzy (wir sind nun im Schuttraum), on lamp, take rod, W, W, W, D, S, take nugget, N, W, wave rod (eine kristaline Brücke erscheint und überspannt den Abgrund), drop rod, W, take diamonds, E, E, D, N, N, off lamp, say plugh, drop diamonds, drop nugget (speichern nicht vergessen), say plugh, on lamp, S, D, W, D, E, take gazette, E, drop gazette, S (so oft wiederholen bis wir den Ante-room erreichen), W, W, NW (bis zum Oriental room wiederholen), N, W, off lamp, drop lamp, e, take emerald, W, take lamp, on lamp, NW, S, take vase, SE, NE, E, U, E, U, N, off lamp, say plugh, drop emerald (auf keinen Fall die Vase ablegen - eventuell speichern), say plugh, on lamp, S, D, W, D, W, W, E, take pillow, W, NE, E, U, E, U, N, off lamp, say plugh, drop pillow, drop vase (sie landet sanft auf dem Kissen - letztmals speichern und durch bis zum Ende), say plugh, on lamp, S, D, W, D, N, D, D, take pearl (hier ist sie also), U, U, S, U, E, U, S, N, S (In

dieser und den unmittelbar angrenzenden Locations laufen wir solange rum, bis ein Elf erscheint. Er fragt uns ob wir seine Leute befreien wollen), yes - wir werden zum Endgame transportiert. Wir landen im einem Huge room.....weiter gehts take keys, take lamp, take dynamite, on lamp, N, drop dynamite, SW, take rod, blast (wir töten fast alle Dwarfs und schaffen einen neuen Ausgang nach Westen), W, W, W, U, U, U, U, U, E, D, W, W, W, wave rod (eine Brücke erscheint), W, W, W, D, D, D, take elixir, off lamp, drop rod, take pentacle, U, U, U, E, E, E, E, E, N (eine Menge Skelette sind an die Wand gekettet), drop elixir (alle Skelette erwachen zum Leben), S, W, N, open chain (die Elfen sind frei), S, S, open chain (auch die restlichen Elfen erlangen die Freiheit), N, W, W, W, W, lock door, U, U, U, U, E (es ereignet sich eine riesige Explosion als das Wasser und Lava zusammenkommen), N, take orb, E, E, drop keys, take sceptre, S, W, W (die Spinne starrt auf das Pentacle), W (sie folgt uns jetzt), U, U, U, throw pentacle (sie Spinne folgt ihm in den Raum), on lamp, D, D, D, E, E, E, S, take crown, W, N, U, U, W, W, W, W, W (wir werden vom Strom mitgenommen mitsamt unserer brennenden Lampe), U (wir sind jetzt an der Ecke eines Untergrundreservoires), S, S, S, E, E, U, E, E, E, E, E, E, U......
the final message appears...Colossal Adventure ist gelöst!!!
Bis bald an dieser Stelle!

Harald R. Lack, Heidenauestr. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

Klein aber OHO!
oder die Kleinsten sind manchmal die Besten.

Aus einem alten Computer Kontakt Heft ist mir wieder einmal etwas in die Hände gefallen, was ich für meine Schriftsätze gut gebrauchen kann. Ein Schriftgenerator von Manfred Schininger, nur 143 Bytes lang ("zsg" CODE 60800,143).
Aus dem Zeichensatz des Spectrum, auch eines mit Spezial-ROM kann er mit

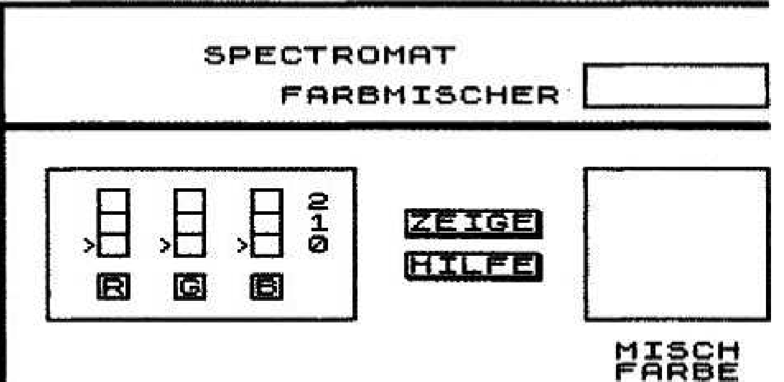
RANDOMIZE USR 60821 die normale Schrift
RANDOMIZE USR 60800 verstärkte Schrift
RANDOMIZE USR 60905 Schrägschrift
RANDOMIZE USR 60839 Schattenschrift
RANDOMIZE USR 60880 Spiegelschrift
RANDOMIZE USR 60800+60908 Schräg- und Fettschrift
POKE 60860,178 und RANDOMIZE USR 60839 besonders dick

auf die Speicherstelle 60000 bringen, von wo man sie am Bildschirm verwenden kann: POKE 23607, 233 und POKE 23606,96.
Die Schrägschriften sind etwas retuschierbedürftig, ebenso die ganz dicke Schrift, aber sonst ist die Sache recht gut.
Die Verwendbarkeit, wegen der Kleinheit fast in jedem Programm möglich, war nur dadurch etwas beschränkt, daß nur der jeweilige ROM-Zeichensatz verwendet werden konnte.
So habe ich meinen Spezi, er muß ja immer die Arbeit selber machen, nach Werten von 61 (• 256, Lage des Zeichensatzes) suchen lassen (FOR x=60800 TO 60843: IF x=61 THEN PRINT x) und gleich 3 Plätze gefunden: 60829, 60856 und 60915. Poked man dort andere Werte ein, so kann man jeden beliebigen Zeichensatz, in meinem "Kalligraph" z.B. 35 gleichzeitig im Speicher befindliche Zeichensätze aufrufen, bearbeiten und abspeichern (6 • 35 = 210 Zeichensätze).
Dafür braucht man noch nicht einmal ein Programm zu schreiben. "zsg" in den "Kalligraph" laden (LOAD "zsg"CODE), er sitzt dann im Zeichensatz 234 und macht diesen zeitweilig unbrauchbar, dann poken (s.o.) welchen Zeichensatz man bearbeiten will, 1 mehr als die Nummer des Zeichensatzes (z.B. 151 statt 150). 60915 ist nur bei Spiegelschrift notwendig, RANDOMIZE wie oben und dann SAVE "Zeichensatz" CODE 60000,768 - fertig.
Nun sind diese 8•8 Pixel Zeichensätze ja schön und gut für die Bildschirmdarstellung und für 9-Nadeldrucker. Für 24-Nadeldrucker und (einige) Tintenstrahldrucker können sie mit "Fontkat" in Fnt6 Zeichensätze mit halber Höhe transformiert werden oder mit ganzer Höhe für "Headliner" Anwendungen. Wer will kann auch Fnt3-Zeichensätze daraus machen, auch über "Qualitas" und diese im "Typeliner" verwenden.
So findet diese kleine Routine eine hübsche Verwendung, die der Autor nicht vorhersehen konnte.

```
 5 REM by Manfred Schininger 5.1.86
10 CLEAR 59999
20 LET pr=0: FOR i=60800 TO 60942: READ
k: LET pr=pr+k: POKE i,k: NEXT i: IF
pr <>15734 THEN PRINT FLASH 1;"FEHLER
in DATAs!": STOP
30 DATA 205,149,237,33,96,234,1,248,2,
126,87,15,178,119,35,11,120,177,32,245,
201,1,0,3,17,96,234,33,0,61,237,176,33,
96,233,34,54,92,201
40 DATA 205,128,237,33,88,237,1,248,2,
126,43,86,35,178,229,33,0,61,9,86,225,
170,119,43,11,120,177,32,236,33,96,234,
1,249,2,17,95,234,237,176,201
50 DATA 1,0,3,33,96,234,126,197,6,8,7,
203,25,16,251,121,119,193,11,35,120,
177,32,238,201
60 DATA 205,149,237,33,96,234,1,248,2,
125,61,230,6,87,203,42,126,245,62,0,
178,241
70 DATA 40,5,203,39,21,32,251,31,119,
35,11,120,177,32,228,201
80 SAVE "zsg"CODE 60800,143
90 REM USR-Adressen siehe Artikel
```

Herbert Hartig, Buchloe

PD-Szene



SPECTROMAT
Uns erreichte ein neues Programm von Andreas Schönborn zu dem er folgendes schrieb:
"Endlich ist es soweit. Der Farbmischer Spectromat ist fertig. Leider bin ich persönlich vom Ergebnis etwas enttäuscht, und zwar aus 2 Gründen: zum ersten sind die Farbnuancen sowieso nur per RGB-Anschluß gut zu erkennen, mit Antennenanschluß und auch über Video Composite nimmt man die Unterschiede kaum war. Zum zweiten stört mich das Flackern beim Umschalten der Attribute doch sehr (z.B. in Mischdemo 1, ein bunter Screen mit Kreisen aus Mischfarben). Aber lassen wir andere urteilen. Mit meinem +2A und TV über RGB-Eingang legt der Speccy einen Regenbogen (oder besser gesagt einen Farbverlauf von Rot nach Blau) hin, der mich geradezu umgehauen hat (Mischdemo 2)."

SPECPIC (für PC Emulator Benutzer)
Claus Jahn, der im vorigen Monat dem Club beitrat, hat ein bemerkenswertes Programm geschrieben, das für alle Spectrum emulierenden Freunde am PC höchst interessant sein dürfte: "Specpic". Es handelt sich dabei um ein grafisches DOS Programm (läuft auch unter Windows 95), welches vier umschaltbare Einzelanwendungen beinhaltet:
"Specpic" ermöglicht das Ansehen von Spectrum-Dateien direkt am Bildschirm. Dabei sind Screens, Basic-Teile, die Variablen, der Systembereich u.v.m. möglich. Das Programm unterstützt die gängigsten Dateitypen und kann diese einem bestimmten Emulator, z.B. über "Speconfg", zuweisen.
"Specnail" kann wahlweise 16 oder 20 beliebige Spectrum-Dateien auf dem Bildschirm darstellen (z.B. Ladescreens, die per Cursor angesteuert und per ENTER dann mit dem entsprechenden Emulator gestartet werden können).
"Specdbas" ist eine noch nicht ganz vollständige Datenbank. Das Freeware-Programm kann gegen 2 DM Rückporto und beigefügter 3,5" Diskette von Herrn Claus Jahn, Felsenstr. 12, 36266 Heringen, Tel. 06624/6513 direkt bezogen werden.

Demo-Szene



THE FINAL STRIKE 2
Große Überraschung in Houten, denn dort wurde dieses neue Demo von "Talisman of The UnbelieVibelS" (nanu? Talisman is back und hat die Seiten gewechselt???) vorgestellt.
Was mag Talisman zu diesem Demo getrieben haben? War es der Sponsorvertrag mit einem deutschen Sender, dessen Logo schön plaziert deutlich zu sehen ist. War es der Einfluß von Techno-Musik, der ihn zu einem wahrhaft infernalischen Sound trieb? Was ist mit seinem englisch passiert, das sogar wir jetzt verstehen? Fragen über Fragen, die wir hier nicht schlüssig beantworten können. Also: Bildet euch auch hier eure eigene Meinung!



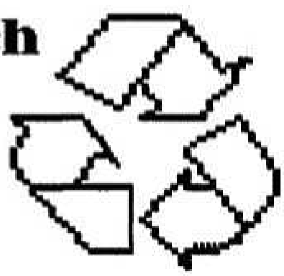
FUN ROYAL (über die SGG) und PARIS FUN (Angrosoft)



Allmählich nähern wir uns der kalten Jahreszeit, was liegt also näher, als eine Kuschelrock-CD einzuwerfen und es sich zu zweit so richtig schön gemütlich zu machen.
Man kann es sich aber auch alleine gemütlich machen, wenn man die beiden neuen Erotik-Demos (na, das ist vielleicht doch etwas zu brav ausgedrückt) hat.
"Fun Royal" ist eine Slideshow, die fast eine ganze Plus D Diskette einnimmt. Die Bilder und Animationen sind allerdings derart, das wir diese Demos nur an Personen über 18 Jahre abgeben können.
Gleiches gilt auch für "Paris Fun". Eine nähere Beschreibung lassen wir an dieser Stelle, also: Laßt Bilder sprechen.



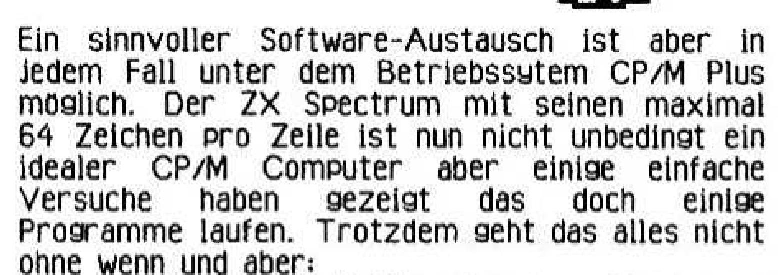
Datenaustausch zwischen Spectrum+3 und CPC



Zunächst sollte man wissen, daß die Sinclair Computer-Baureihe vor etwa 10 Jahren von Amstrad übernommen wurde. Falsch dagegen ist, daß die Firma Sinclair damals von Amstrad gekauft wurde. Der ZX Spectrum +3 ist somit (auch wenn Sinclair draufsteht) ein Computer von Amstrad. In Deutschland ist er nie populär geworden und entsprechend wenig verbreitet. Er ist zwar weitgehend kompatibel mit den alten Spectrums, aber man merkt doch, daß einiges an spezieller Amstrad Erfahrung eingeflossen ist. Das erkennt man vor allem an dem eingebauten 3" Disketten-Laufwerk. Auch ist es beispielsweise möglich, eine externe FD-1 Floppy von Amstrad an den +3 anzuschließen. Einige "Verbesserungen" von Amstrad führten jedoch zu einigen (unnötigen?) Inkompatibilitäten zu den alten ZX Spectrum Computern. Amstrad wird dafür (auch heute noch) von der Spectrum Scene zum Teufel gewünscht. Aber das ist eine andere Geschichte und ich will nun zum eigentlichen Thema kommen:

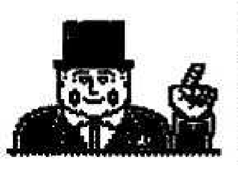
Der ZX Spectrum +3 kann die Diskettenformate vom CPC und auch vom PCW (Joyce) lesen. Das Standard Diskettenformat (3") vom PCW und +3 sind meines Wissens sogar identisch. Der CPC kann jedoch (normalerweise) nicht die +3 Disketten lesen. Dafür kann der +3 kein IBM Format erkennen, welches der CPC zumindest lesen und schreiben kann. Einen Ausweg bieten diverse Formatierprogramme die für den +3 als PD erhältlich sind. Noch einfacher geht es natürlich wenn man einen CPC zuhause hat und dann auf diesem Gerät formatiert.
Das +3DOS ist übrigens sehr flexibel und auch im Handbuch gut dokumentiert. +3DOS erlaubt so zum Beispiel die Benutzung von 80 Track Laufwerken. So kann man beispielsweise ein handelsübliches 3 1/2" HD-Laufwerk an den +3 anschließen und mit der erwähnten PD-Software auf 706 KB oder noch höher formatieren. Der standardmäßige +3DOS "FORMAT" Befehl formatiert übrigens in diesem Fall (wie beim eingebauten 3" Laufwerk) nur 173 K.
Auf jedenfall ist aufgrund der Disketten-Kompatibilität ein Datenaustausch zwischen den genannten Systemen grundsätzlich möglich. Das bedeutet natürlich nicht, daß nun die CPC Software auf dem +3 oder umgekehrt läuft. BASIC Programme gehen erwartungsgemäß gar nicht.
Da aber beide Rechner über einen Z80 Prozessor verfügen, müßten theoretisch Maschinencode Programme austauschbar sein. Meine ersten Versuche einfachster Art waren allerdings negativ. Das kann allerdings auch an meinen mangelnden Kenntnissen im Bereich Maschinencode liegen und auf dem CPC bin ich auch nicht gerade zuhause. Vielleicht sollte das mal jemand probieren, der mehr von diesen Dingen versteht als ich.

Bietet CP/M eine Alternative?



Ein sinnvoller Software-Austausch ist aber in jedem Fall unter dem Betriebssytem CP/M Plus möglich. Der ZX Spectrum mit seinen maximal 64 Zeichen pro Zeile ist nun nicht unbedingt ein idealer CP/M Computer aber einige einfache Versuche haben gezeigt das doch einige Programme laufen. Trotzdem geht das alles nicht ohne wenn und aber:
Das erhältliche CP/M Plus für den +3 ist von Locomotive. Ich habe hier hauptsächlich einige CP/M PD-Utilitys und diese laufen fast alle auf beiden Rechnern. Diverse PD Spiele (Mallard Basic) vom PCW habe ich auch probiert. Aber diese laufen nicht auf dem +3. Solche herrlichen Systemabstürze habe ich auf meinem +3 noch nie gesehen! Auf dem CPC gehen diese Programme gar nicht. Die CP/M Systemdiskette des CPC beinhaltet kein Mallard-Basic. Ich habe das Mallard Basic vom +3 auf dem CPC probiert. Der CPC "hängt sich auf".
Wer sich schon mal etwas mit CP/M beschäftigt hat, kennt all diese Probleme. CP/M Software die hardwarespeziell geschrieben wurde, läuft normalerweise nicht auf anderen Rechnern. Ein gutes Beispiel hierfür ist hier das Programm DISCKIT3.COM vom CPC. Dieses führt auf dem +3 zur Fehlermeldung "This program will not run in this environment". Das DISCKIT vom +3 CP/M bringt auf dem CPC die gleiche Meldung. Das ist doch im Gegensatz zu den oben erwähnten Systemabstürzen sehr elegant, nicht?
Das alles zusammen bedeutet, das CP/M Programme vom PCW oder CPC nicht zwangsläufig auch auf dem +3 laufen nur weil der +3 das Diskettenformat dieser Rechner lesen kann. Ein Austausch von ASCII Texten ist aber problemlos möglich.
Ich hoffe ich konnte mit diesen Zeilen wenigstens etwas Licht in die Problematik bringen.

Guido Schell, Oktober 1996.



Note: Wer wie Guido Schell auch einmal CP/M "beschnuppern" oder testen will, dem bieten wir einige Programme auf 3 1/2" Disk dazu an. WoMo

ANTWORT

In der Ausgabe 82 / Seite 15 fragte Guido Schell nach den Unterschieden zwischen den Emulator-Versionen 3.02 und 3.03. Da inzwischen auch die 3.04 erschienen ist, hier die

Deutsche Übersetzung der Neuerungen von Z80 v3.04 und v3.03

Neuerungen und Zusätze zum Spectrum-Emulator, ab der v3.02
(•) = nur in der registrierten Version !
Die Namen in den Klammern sind die Spiele, bei denen die verbesserten Fehler zuerst auftraten oder der Namen der Leute, die den Fehler zuerst gemeldet haben.

Neuerungen Version 3.04, veröffentlicht am 10.8.1996:

- Unterstützung von .SLT 'Super Loader Trap' Dateien mit Level-Daten und Lade-Screens. Hilfsprogramm ADDDAT hinzugefügt.
- Verbesserte Tastatur-Handhabung und Geschwindigkeitsmessung in DOS-Fenstern unter Windows (95)
(•) - Hilfsprogramm READSB hinzugefügt. Damit ist es möglich .VOC Dateien über eine Sound Blaster kompatible Sound-Karte zu lesen. (Die .VOC Dateien können dabei digital gefiltert werden). Die ermöglicht schließlich das Laden über eine SoundBlaster-Karte.
(•) - Fehlerbehebung: Disciple Snapshots überschreiben keine alten Daten mehr.
- Emulator benötigt 16k weniger freien Speicher: Schnell/Voll/Minimal (Grundeinstellung, -xt, -xu): 564k, 517k, 481k; benötigt 240k weniger wenn Extended Memory vorhanden ist. Keine Unterstützung mehr für Extended Hercules und Plantronics Video-Modus.
(•) - Schalter -OO hinzugefügt, um die Pause nach dem Eingangs-Bildschirm zu unterdrücken.
- Z80 wirft nun das Papier eines Laserdruckers (auch Deskjet) aus, wenn über den ZX Printer gedruckt wird. (Schalter -Of N).
- Technische Informationen über den ZX Printer, den AY-3-8912 Sound Chip und den Spectrum 128 intern hinzugefügt.
- .VOC Dateien werden beim Abspielen Hoch-Pass gefiltert, um das Laden weniger störanfällig für die 50 Hz Komponente zu machen.
- Unterstützung für 2nd analogen Joystick als Sinclair 1 Joystick hinzugefügt.
- Der Emulator zeigt 'No ZX Printer attached' an, wenn kein Drucker angeschlossen ist (oder wenn dieser Off-Line ist). In den Vorversionen blieb der Emulator bei einem COPY hängen, wenn kein Drucker angeschlossen war.
- Schalter -xj hinzugefügt (Lords of Midnight, SuperSpy)
- Schalter -xy (Trace-Möglichkeit) hinzugefügt
- Schalter -Om (Opcode Mapping Funktion) hinzugefügt, für eine Zusammenarbeit mit (einer zukünftigen Version von) Leslie Styles' disassembler DSNA
- Schalter -kx hinzugefügt, für eigene Layouts der Tastatur.
- Adressen werden ab sofort standardmäßig in decimal eingegeben, hex kann durch Voranstellen von # oder $ eingegeben werden.
- Erklärung der Funktion Break Points in der Dokumentation (unter Punkt 2.21) hinzugefügt (Douglas Paulley).
- Novell broadcasts wurden abgeschaltet (Damion Yates). Damit stürzt der Emulator nicht mehr ab, wenn man per Netzwerk eine email bekommt.
- Die Timer Routine wurde schneller gemacht.
(•) - Fehlerbehebung: Disciple/+D track buffer Fehler behoben.
- Fehlerbehebung: SoundBlaster wird bei Beendigung des Emulators richtig abgeschaltet.
- Fehlerbehebung: RES/SET opcodes können das ROM nicht mehr verändern (Catch23 and Batman, the Capped Crusade; Dank an Gerardo Oporto Jorrin)
- Fehlerbehebung: CTRL-ENTER beim Laden eines Snapshots erhält einen Teil der Hardware-Einstellungen fixiert.
- Der Opcode für die Lade Levels ist ED FB, und nicht ED F6 wie es bisher falsch in der Dokumentation stand (Russell Marks).
- Fehlerbehebung: Beim Laden eines Snapshots, welches im +D hardware mode abgespeichert wurde, ohne PLUSDROM.BIN Datei vorhanden bringt den Emulator nicht mehr auf DOS-Ebene zurück.
- Fehlerbehebung: Die Einstellung (u.a. Joystick) eines von der Kommando-Zeile aus geladenen Snapshots werden richtig übernommen.
- Fehlerbehebung: '128 I/O ports werden nun richtig decodiert (Three Weeks in Paradise 128; Tomaz Kac)

Neuerungen Version 3.03, veröffentlicht am 29.12.1994:

(•) - OUT2VOC unterstützt nun auch 128k Soundchip Ausgabe
(•) - TAP2VOC kann nun auch RAW Sample Files erzeugen
- Fehlerbehebung: Maus und analoger Joystick arbeiten nun korrekt und gleichzeitig (Niccolo Rigacci)
- Verbesserte Hi Color Resolution Emulation; der Emulator benutzt verschiedene Timings für in den 128K modes, und klinkt sich in Speicher Operationen ein um zu synchronisieren. Die

meisten Programme, die HCR Effekte nutzen, laufen nun korrekt.
- Fehlerbehebung: Ohne EMS Speicher hat das Multiface 128 bisher nicht funktioniert.
- Kleiner Fehler behoben und Erklärung in der Dokumentation hinzugefügt über neue .Z80 file headers (Arnt Gulbrandsen).
- Schalter hinzugefügt, um die Hi Color Resolution emulation komplett abzuschalten; das spart zusätzlich 40k an Speicher (-xt).
- Hinzugefügt: Program Counter Trace Möglichkeit
- Hinzugefügt: Informationen in der Dokumentation über Spectrum 128 Video Timing, und Interrupt Timing.
- Im 128 mode, wurde die Out-Addresse 7FFD nur A15 (und niedriges Order Byte) decodiert, was bei zumindestens einem Programm zu fehlerhaftem Abarbeiten führte (Igor 'Iggy' Eged).

Die Shareware-Version v3.04 gibt es im Internet u.a. auf dem Server FTP.NVG.UNIT.NO --> Directory: /PUB/SPECTRUM oder auch bei mir direkt gegen Einsendung einer 3 1/2 DD oder HD Diskette und 2 DM Rückporto. (Wer es schneller haben will kann ihn sich auch NACH ABSPRACHE per Modem oder ISDN von mir downloaden).
Bei der Shareware (=Test-Version) entfällt jetzt vor allem die Einschränkung, das man die Emulator-Geschwindigkeit nicht einstellen kann, was bisher auf schnellen Recher dazu geführt hat, das man überhaupt nicht richtig testen konnte. Dazu gekommen ist dafür allerdings eine 10 Sekunden Zwangspause beim Programmstart. Und auch das Laden von Tape sowie die Disciple Emulation sind in der Shareware-Version abgeschaltet. Diese Test-Version läuft auch nur für ca. 5 Minuten.

Fehler, die mir beim Testen der v3.04 aufgefallen sind:

-Eines meiner Lieblingsspiele, nämlich CONFUZION von INCENTIVE Software läuft immer noch nicht richtig auf dem Emulator. Laut dem Emulator JPP-Spec von Arnt Gulbrandsen liegt das an einem illegalen Opcode EDB3 (an Adresse #D3E2 und #D535). (Löscht man den Opcode an Adresse #D535, so stürzt Z80 v3.03 zwar nicht mehr ab, aber Define Keys geht nicht mehr (zu schnell)). Läßt man den Snapshot wie er ist, dann hängt sich der Emulator bei einer Auswahl im Menu total auf (Rechner-Reset notwendig). Wenn man den Emulator in den OUT-Trap-Modus einstellt, dann bekommt man nach ein paar Sekunden Wartezeit wieder Kontrolle über den "steckenden" Emulator.
-Ein anderer Fehler trat bei mir folgendermaßen auf: Ich habe meine Snapshot im Verzeichnis D:/Z80.ABC und darin in den Unterverzeichnisse 1, A, B ... Z geordnet. Versuchte ich nun aus dem Emulator z.B. in D:/Z80.ABC/G/ das File GEOMETR1.Z80 zu laden, kann man ja dieses per Cursor-Tasten wählen, oder auch "buchstabieren", was besonderst bei vielen Snapshots wichtig ist ! Genau dieses "Buchstabieren", als Auswahl des Filenamens mit G, dann E, dann O usw. funktionierte in der neuen v3.04 nicht richtig. Nach G und dann bei E sprang der Auswahlbalken nicht zu GE..., sondern an den Schluß der gelisteten Files.
WIE ICH NUN HERAUSGEFUNDEN HABE PASSIERTE DAS ABER NUR, WENN IN DEM VERZEICHNIS EIN FILE-NAME, BEI DEM EIN UNTERSTRICH (_) AN ZWEITER STELLE VORHANDEN IST, VORHANDEN WAR !! D.H. AB DER STELLE, WO IM FILENAMEN EIN _ VERWENDET WIRD, FUNKTIONIERT DIE AUSWAHL PER BUCHSTABIEREN NICHT MEHR (da irgendwie der _ sortiertmäßig wohl nach dem E kommen müßte, aber der Emulator erkennt da irrtümlicherweise, das es keinen Filenamen mit E an der zweiten Stelle gibt !!)
Abhilfe: Keine Filenamen mit Unterstrich, sondern lieber Binde-Strich verwenden !!!!

Kurzum, wer weitere Fehler entdeckt, kann sich am besten unter der Internet-Email-Adresse: 'g.a.lunter@math.rug.nl' direkt an den Programmierer wenden.

Noch ein Tip, um gute Snapshots mit Lade-Screen zu erstellen:
Am besten setzt man im Emulator einen Breakpoint bei Adresse #0546, damit der Emulator nachdem er etwas von Band geladen hat, automatisch stoppt. Laut Z80.DOC "trapped" der Emulator die Save/Load Routine an Adresse #056a/#04d8, aber man kann bei den beiden Adressen keinen Breakpoint setzen !! (Laut dem Programmierer Gerton Lunter kann man nur im REAL-Modus an jede Speicheradresse einen Breakpoint zu setzen !) Ersatzweise setzt man den Breakpoint dorthin, wo nach SAVE/LOAD die Borderfarbe wieder hergestellt wird ->#0546 benutzen !

Hinweise zu verschiedenen Snapshots:
Folgende Spiele laufen nur mit ISSUE2-Emulation OFF !!!!: Trouble Brewin (Silversoft); Avenger (Abacus); Sentinel (Abacus); Lightcycles (PSS/ Steve Cartwright)

Folgende Spiele laufen nur mit ISSUE2-Emulation ON: Spectron (Virgin)

Und abschließend noch eine Frage:
Wie stellt man bei BC Bill die Steuerung ein bzw. wie startet man nach der Wahl der Steuerung das Programm ?

Bernhard LUTZ, Hammerstr. 35, 76756 Bellheim
Tel. 07272-77372 (bei Sprenger)
AB/Fax/Mailbox 07272-92108
email: luzie@t-online.de

Im September Heft gab es ein paar Fragen auf die ich hier antworten möchte:

1. Heinz Schober: Große Grafik-Ausdrucke auf dem Plus D sind über eine spezielle Artstudio Version möglich. Zumindest auf meinen beiden EPSON-Nadel-Druckern (LQ500 und LQ550). Artstudio ist übrigens ein Grafik-Programm zum Malen von Bildern. Hier gibt es verschiedene Versionen die aber nicht alle auf dem +D laufen. Ich kenne eine (nicht offizielle) 48K Disciple Version die auf dem +D läuft und bezüglich Ausdrucken keine Wünsche offen läßt.
2. Andreas Schäfer: Einen Amiga habe ich nicht und daher auch keinen Emulator. Wie ich in einer älteren "FORMAT" (Clubmagazin von INDUG, Ausgabe 8.95, Seite 36) gelesen habe, gibt es einen Emulator mit dem Namen "Speculator". Dieser Emulator soll neben ZX Spectrum Cassetten auch Disciple und +D Disketten lesen können. Außerdem soll ein Datenaustausch zwischen den seriellen Schnittstellen möglich sein.
3. Nochmal Andreas Schäfer: Kürzlich konnte ich sehr günstig einen CPC6128 ergattern. Da ich unter anderem auch einen +3 habe, habe mich natürlich sofort mit dem Datenaustausch zwischen +3 und CPC beschäftigt. Näheres findest Du in meinem Bericht der (hoffentlich) in dieser Ausgabe zu finden ist. Ich bin mit Sicherheit kein Experte, aber ich könnte mit vorstellen, daß ein Spectrum Emulator auf dem CPC sehr langsam ist, wenn nicht sogar unmöglich.
4. Frank Schlüter: Gruß zurück, +3ler! Seid wann hast Du einen +3 ??? Hast Du den Z80 Emulator schon probiert ?
5. Wolfgang Rapp: Du suchst ein +3 Handbuch. Ich habe eins in englisch. Außerdem noch ein deutsches +2A Handbuch welches man für den +3 sehr gut verwenden kann. Da ich Handbücher sehr ungerne verleihe (ich brauche sie oft), bleibt nur kopieren. Ein ganzes Buch (über 300 Seiten) ist aber zu mühsam. Was brauchst Du denn speziell?
Zum Schluß habe ich hier noch was für Nele Abels: Suchst Du immer noch Infos zum Thema "Wie greife ich auf das Plus D unter MC zu"? Ich habe hier in der Zwischenzeit einiges an Lektüre gewälzt und bin in einer älteren "FORMAT" (Ausgabe 10.94, ab Seite 29) fündig geworden. Der Bericht ist allerdings in Englisch. Bei Interesse kann ich ihn gegen 1 DM Rückporto für Dich (und alle anderen die es interessiert) kopieren. **Guido Schell, Oktober 1996.**

FRAGEN

JEAN AUSTERMÜHLE: Why don't you send Beta-Disks to me? It can make our sending-life more easier. (Direct answer from Jean: When WoMo received your letter the disk was still on its way to you and should have reached you in between. More in the letter.)
FUDGEPACKER (DAVE FOUNTAIN): You send me a letter. I send you a cassette with progs, so why don't you reply to me? (We cannot talk for Dave, but sometimes post goes in strange ways. But we are sure that Dave will read this and cleares things up. WoMo)

Dalnikovas Eugenius, Kalvariju g. 142-3
2042 Vilnius, Lithauen/Lithuania

GREETINGS

WILLI: We greet you! Thanks for the postcard! Greetinx also to all other SPC members. Speecy rulez 4ever!
Zhenya/FLP of the "World Eyes" team, Lithuania

Es erreichte uns noch Post aus weiter Ferne. Da Willi uns mit seinem Besuch in Köln gedroht hat (wohl unter Einfluß von Tsingtao-Bier!??), wenn wir nichts davon veröffentlichen, gibt es hier einen (wenn auch stark gekürzten) Auszug:
Best regards to all readers of the Sinclair magazines in the SPC and the ZX-TEAM from China. I stay here since 23.8.96, working in Wuhan on Qingshan Shipyard for commissioning of a very modern Containervessel. Computers are used in this area only for business, and all this computers are using the chinese charcters, so it is useless to buy one of this machines (end of english part).
Moin, moin und herzliche Grüße von Yangtze. Es gibt hier keine Fremden und mit meinem unchinesischen Aussehen errege ich hier wirklich Aufsehen. Die Arbeiter verdienen hier umgerechnet zwischen 80 und 120 DM im Monat. Viele leben auf etwa 8-10 Quadratmetern mit mehreren Mitbewohnern zusammen. Da die Räume nur zum schlafen dienen, spielt sich das Leben weitgehend auf der Straße ab. Es ist hier tiefste Provinz und es gibt keinerlei Tourismus. Ein Fahrrad gehört hier unbedingt zum Leben, aber Beleuchtung am Rad ist unbekannt. Die Menschen hier sind überaus freundlich und hilfsbereit. Kriminalität wie in Brasilien oder Afrika gibt es hier nicht. Grüße an alle Sinclair-User von

Wi Li Mannertz, z.Zt. in Wuhan/China

If you want to get latest software for Speccy from countries of EX-USSR on Beta-Disks or on cassettes - contact us. Cheapest prices! More cheaper for SPC members. Some great titles! We can send catalogue!

Dalnikovas Eugenius, Kalvariju g. 142-3
2042 Vilnius, Lithuania or
Sigitas Grigorius, Ateities 1-39
2057 Vilnius, Lithuania